INHALT

EINFÜHRUNG

Im Jahr 2013 öffnete ein sensationeller Fund altägyptischer Ruinen der Menschheit das Tor zu neuen technologischen Entwicklungen. Interstellare Reisen wurden möglich und bald wurden neue Welten und Zivilisationen entdeckt ... und erobert. Diese Ära ging als 'Der Zweite Schritt' in die Geschichte ein.

Die Reichtümer der Neuen Welt heizten diesen "Fortschritt" nur weiter an, und es schien, als sei die Eroberung des gesamten Universums nur eine Frage der Zeit.

Im Jahr 2104 unserer Zeit brach plötzlich und ohne Vorwarnung die sprichwörtliche Hölle los! Bösartige Kräfte erschienen aus dem Nichts und griffen das Imperium der Neuen Welt an. Trotz ihrer Macht und ihres technologischen Fortschritts waren die Menschen und ihre Verbündeten nicht in der Lage, sie abzuwehren. Planeten und ganze Sonnensysteme fielen, eines nach dem anderen.

Die Streitkräfte der Menschen zogen sich in ihre letzte Zuflucht zurück, auf die Erde. Doch egal, wie tapfer sie kämpften, es war das Schicksal der Menschheit, für immer zu verschwinden. Die Erde stand kurz davor zusammenzubrechen.

Sam "Serious" Stone – ein Kriegsveteran, eine lebende Legende, der eigenhändig tausende und abertausende Monster vernichtet hatte, war die einzige Hoffnung. Er wurde mit Hilfe des 'Zeitschlosses', eines zuvor in Ägypten gefundenen uralten Relikts, in der Zeit zurück geschickt, um in der Vergangenheit das Große Böse zu vernichten, damit die Zukunft gerettet werden könnte.

Nachdem er sich durch die Pyramiden des Alten Ägyptens, die monumentalen Tempel Persiens, die heiligen Schreine der Maya und mittelalterliche Geisterstädte gekämpft und dabei einige der schrecklichsten Schurken des Universums erledigt hatte, verließ Sam schließlich die Erde.

Serious Sam eilt nun zum Sirius, dem Heimatplaneten Mentals, des Großen Bösen höchstpersönlich. Wird er es schaffen? Was erwartet ihn unterwegs? Wer weiß das schon, aber eines ist sicher – die Zukunft der Menschheit liegt in den Händen dieses einsamen Helden.

SPIELSTART

SYSTEMANFORDERUNGEN

Hardwareanforderungen:

BETRIEBSSYSTEM: Windows 2000 oder Windows XP

CPU: AMD Athlon oder Intel Pentium

RAM: 512MB

Grafik: Grafikkarte mit vollständiger Unterstützung von Hardware Pixel-Shadern (kompatibel mit DirectX 8 oder neuerer Version)

Treiber: Die aktuellsten verfügbaren Treiber von deinem Grafikkartenhersteller

DirectX 9.0c

Bitte vergewissere dich, dass DirectX 9.0c installiert ist und dass du deine Grafiktreiber aktualisiert hast.

Mindestanforderungen (leistungsschwächere Systeme):

CPU: 1,5 GHz Athlon XP, Pentium M oder 2 GHz Pentium 4

RAM: 256 MB

Sound: Beliebige DirectSound-kompatible Soundkarte

Grafik: DirectX 8.0/8.1-kompatibel oder DirectX 9-3D-Beschleuniger für leistungsschwächere Systeme
(nVidia GeForce-Serien 3 und 4 (nicht MX), GeForce FX-Serien 5200 bis 5700, ATI Radeon-Serien 8500 bis 9200 und die X300-Serie, S3 DeltaChrome oder XGI Volari ...)

Empfohlen (Normal):

CPU: 2,0 GHz Athlon XP, Pentium M oder 2,6 GHz Pentium 4
RAM: 512 MB

Sound: DirectSound3D-kompatible Soundkarte
(Creative SoundBlaster Live-Serie, nVidia SoundStorm ...)

Grafik: DirectX 9.0-kompatibler 3D-Beschleuniger
(nVidia GeForce FX 5900-Serie und die GeForce-Serien 6200 und 6600, ATI Radeon-Serien 9500 bis 9800 und X600 bis X700 ...)

Bestes Erlebnis (leistungsstärkere Systeme):

CPU: 2 GHz Athlon 64 oder ca. 3 GHz Pentium 4

RAM: 1 GB (1024 MB)

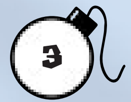
Sound: DirectSound3D mit EAX 2.0 + Soundkarte (Creative SoundBlaster Audigy-Serie, nVidia SoundStorm ...)

Grafik: Hochwertiger DirectX 9.0-3D-Beschleuniger
(nVidia GeForce6-Serien 6800 und 7800, ATI Radeon-Serien X800 und X850 ...)

INSTALLATION

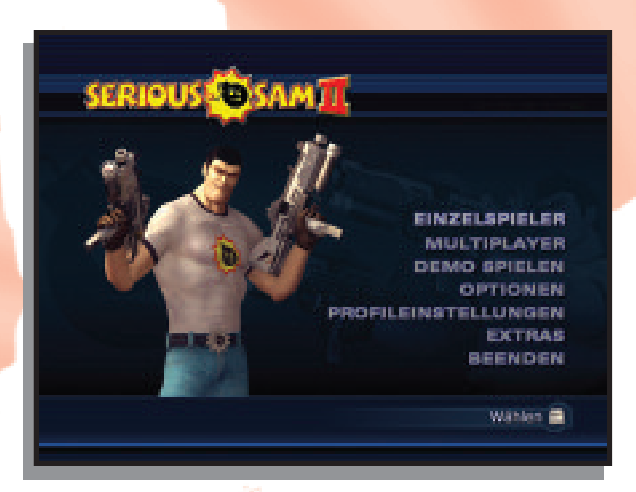
1. Schließe alle anderen Anwendungen und lege die Serious Sam II-CD1 oder DVD in dein CD-ROM/DVD-Laufwerk ein.
2. Nach einigen Sekunden wird automatisch der Installationsbildschirm von Serious Sam II erscheinen. Ist die AutoPlay-Funktion deaktiviert, musst du die Installation manuell starten. Mache dazu einen Doppelklick auf das Arbeitsplatz-Symbol und dann auf das CD-ROM-Symbol in dem sich öffnenden Fenster. Klicke doppelt auf die Datei Setup.exe, um die Installation zu starten.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren.
4. Hab Spaß!

Hinweis – Der CD-Key befindet sich auf der Rückseite des Handbuchumschlags.



SPIELMODI

HAUPTMENÜ





Einzelspieler

Bei dieser Option schlüpfst du bei einem Einzelspieler-Spiel in die Rolle von Serious Sam. In der Einzelspieler-Kampagne kämpfst du gegen unzählige Gegner, die deine Kampffähigkeiten auf die härteste Probe stellen.

Wählst du diese Option zum ersten Mal, wirst du aufgefordert, deinen Namen einzugeben und ein Spielerprofil anzulegen. Alle weiteren Informationen über deine Controllereinstellungen, deine Rekorde und die von dir gespielten Level werden unter diesem Profilnamen gespeichert..

Jedes Mal, wenn du danach die Option Einzelspieler wählst, wirst du aufgefordert, dein Profil auszuwählen oder ein neues Profil zu erstellen.

Multiplayer

Wähle diese Option, um ein Kooperationsspiel mit Freunden über LAN oder Internet zu spielen.

Weitere Informationen findest du im Abschnitt 'Ein Multiplayer-Spiel einrichten'.

Demo

Im Demo-Menü kannst du eine aufgezeichnete Demo sehen oder eine neue Demo aufzeichnen. Beginne mit der Aufzeichnung der Demo, indem du F7 drückst. Auf dem Bildschirm erscheint eine Aufzeichnungsanzeige. Um die Aufzeichnung zu beenden, wähle im Demo-Menü die entsprechende Option oder drücke F8.

Optionen

Diese Auswahl ermöglicht es dir, auf die Grafik-, Sound- und erweiterten Optionen zuzugreifen.

Du kannst auch einige Spieleinstellungen anpassen.

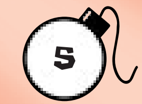
Profileinstellungen

Hier musst du deinen Profilnamen auswählen, um alle Spieleroptionen anzupassen: Namen ändern, Controller, Spieloptionen und Multiplayer-Charaktere. Schließlich findest du hier auch deine Gesamtpunkte sowie den Highscore für jeden gespielten Level.

Extras

Hier kannst du Spielinhalte, Videosequenzen und Credits betrachten.

Beenden



EIN NEUES EINZELSPIELER-SPIEL BEGINNEN

1. Wähle im Hauptmenü die Option **Einzelspieler** aus.
2. Erstelle einen Namen für dein Profil. Wenn du zum ersten Mal ein Einzelspieler-Spiel startest, musst du nur deinen Namen eingeben und danach **Fertig** wählen. Existiert bereits ein Profil, musst du die F2-Taste drücken, um ein neues Profil zu erstellen, und dann deinen Namen eingeben.
3. Wähle einen Schwierigkeitsgrad, danach geht die Action los.

Hinweise zu den Schwierigkeitsgraden:

Tourist Für Leute, die Croteams Meisterwerk bewundern möchten, ohne sich dabei Sorgen um ihr Ableben machen zu müssen.

Einfach Für Leute, die erst wenig Erfahrung mit First-Person-Shootern haben.

Normal Für erfahrene Spieler.

Schwer Für furchtlose Serious-Sam-Spieler.

Serious Das meinst du nicht ernst, oder?

Eine bestehende Kampagne weiterspielen:

1. Wähle im Hauptmenü die Option **Einzelspieler.**
2. Wähle deinen Spielernamen und dann **Weiterspielen**, um das Spiel an dem Punkt fortzusetzen, an dem du zuletzt gespeichert hast.

Laden

Wähle **Laden**, um eine Auswahl zuvor gespeicherter Spielstände zum Laden zu erhalten. Beachte, dass jeder der acht Spieler seine/ihre eigenen Spielstände hat. Scheint es, als seien alle deine gespeicherten Spielstände auf mysteriöse Weise verschwunden, hast du vielleicht das Spielerprofil gewechselt.

Eigenen Level starten

Wenn du die **Einzelspielerkampagne** abgeschlossen hast, sind alle Level, die du gespielt hast, freigeschaltet und du kannst sie jederzeit erneut spielen.

Gehe dazu wie folgt vor:

1. Wähle im Hauptmenü die Option **Einzelspieler.**
2. Wähle dein Profil.
3. Wähle **Eigener Level.**
4. Wähle den Level aus, den du spielen möchtest.
5. Wähle einen Schwierigkeitsgrad – dann kannst du auch schon loslegen!

Das Spiel pausieren

Wenn du während des Spiels die Esc-Taste drückst, rufst du das Pausemenü auf.

Hier kannst du deinen Spielstand laden oder speichern, die Spielereinstellungen verändern, die Spieloptionen anpassen und das Spiel beenden.



SPIELSTEUERUNG

Die Steuerung kann im Steuerungsmenü festgelegt werden (befindet sich im Menü Profileinstellungen)

SPIELSTEUERUNG

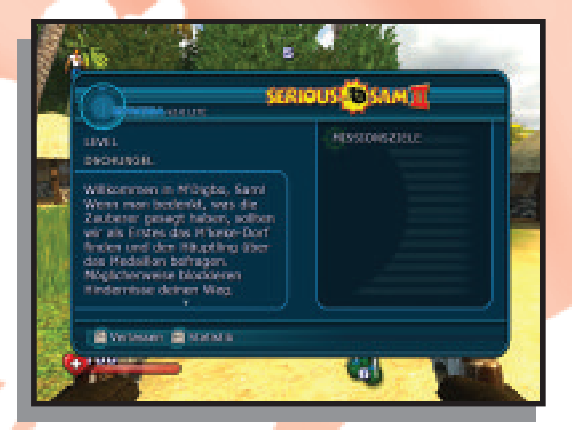
Bewegen:	W/A/S/D oder Q/W/E/S
Umsehen:	Maus oder Pfeiltasten
Springen/Oben:	Leertaste oder R
Ducken/Unten:	Umschalttaste
Feuern:	Linke Maustaste
Granate werfen:	Rechte Maustaste
Waffe auswählen:	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
Nächste Waffe:	Mausrad oben oder B
Vorherige Waffe:	Mausrad unten oder V
Benutzen:	Eingabetaste oder F
Ziele anzeigen:	Tab-Taste
Pausemenü:	Esc
Pause:	Pause/Untbr

TASTATUR-KURZBEFEHLE

Konsole:	Tilde (~)
Menü Speichern:	F2
Menü Laden:	F3
Menü Steuerung:	F4
Schnellspeichern:	F6
Schnellladen (lädt den letzten gespeicherten Spielstand):	F9
Screenshot:	F11
Demo-Aufzeichnung starten:	F7
Demo-Aufzeichnung beenden:	F8



NETRICSA



NETRICSA (NEuroTRonisch Implantierter Kampf-Situationen-Analysator) ist ein kleiner in Sams Kopf implantierter Computer. Sams NETRICSA ist das beste Gerät auf dem Markt. Es handelt sich um einen neurotronischen Prozessor, der mit dem Wahrnehmungskortex des Gehirns verbunden ist. Der Computer hat vollen Zugriff auf audio-visuelle Erlebnisse und kann daraus nützliches Feedback generieren. Er wird verwendet, um einem geschickten Kämpfer schnellen Zugriff auf alle notwendigen Daten und Analysen zu bieten, so dass er oder sie stets den Überblick über die Situation behält. Er übersetzt Text, bietet ein einfaches Heads-Up-Display, das direkt in den visuellen Kortex geleitet wird, verfolgt Ziele und gibt bei Kämpfen und taktischen Entscheidungen weitere Hilfestellung.

Im Spiel erscheint NETRICSA auf deinem Bildschirm als Heads-Up-Display. Im Spiel aktivierst du NETRICSA mit der Tab-Taste.

Hier werden Hinweise zur Lösung von Rätseln, Missionsziele und allgemeine Informationen zum aktuellen Level angezeigt.

Du kannst NETRICSA wieder verlassen, indem du die Tab-Taste drückst.

HEADS UP DISPLAY (HUD)



Wenn NETRICSA einen neuen Hinweis oder ein neues Ziel für dich hat, hörst du ihre Stimme und Text erscheint am unteren Rand des HUD.

Ein FADENKREUZ zeigt genau an, wo deine Waffe treffen wird, und ändert je nach dem Zustand des Ziels die Farbe. Hast du kein aktives Ziel, ist es WEISS. Zielst du auf einen neuen Gegner, wird es GRÜN, und wenn du deinem Gegner Schaden zufügst, verändert sich die Farbe allmählich zu ROT.

Zielst du auf einen Gegenstand, der benutzt oder in Betrieb genommen werden kann (z. B. einen Schalter), erscheint auf dem Bildschirm ein BENUTZEN-Symbol. Drücke die BENUTZEN-Taste, um den Gegenstand in Betrieb zu nehmen oder zu benutzen.



WAFFEN



"Knochenfetzer" P-Lah Kettensäge Mk. 2

Der "Knochenfetzer" ist die perfekte Waffe, wenn du gegen eine Mauer gedrückt oder in geringer Distanz von Feinden umzingelt wirst.



"Der Eindringling" Magnum-Cobra-Replika 0,44

Leichte Schutzhülle, unendliche Munition und Netricsas Zielortungssystem - dies alles ist bei dieser Waffe noch vorhanden, während einige Nachteile der älteren Version behoben wurden. Ein wahrer Alleskönner. Aber benutze sie nicht gegen größere Feinde.



Hydro-Plasmapistole

Durch die effiziente Funktionsweise des Generators ist es möglich, kleinere Mengen an Energie zu verschießen, wodurch eine ordentliche Feuerrate erreicht wird. Durch die Zugabe von etwas Kohlenstoff wird der Plasmaschuss von allem Organischen angezogen, was einer Zielortung nahe kommt. Sehr nützlich, wenn das anvisierte Ziel teilweise von unbelebten Hindernissen verdeckt wird.



12er selbstladende Schrotflinte

Bei diesem Gewehr muss der Benutzer nur noch daran denken, die Mündung auf ein Ziel zu richten. Effizient für die Eliminierung von kleineren Feinden auf kurzer und mittlerer Distanz, kann dank der Feuerrate auch gegen schwerere, aber langsamere Gegner genutzt werden.



Abgesägte, doppelläufige 12er Schrotflinte

Trotz allem ist die Feuerrate von diesem Schätzchen noch immer der größte Nachteil, da manuell nachgeladen werden muss. Auch wenn sie auf längere Distanz noch sehr ungenau ist, ist sie ein MUSS gegen kleine und mittlere Gegner im Nahbereich.



Serious UZI - Suzzi

Kein Nachladen und die Möglichkeit mit zwei Waffen gleichzeitig zu schießen - Suzzis sind nur einen kleinen Schritt von der allmächtigen MINIGUN entfernt. Da sie jetzt mit den 5,56mm-Kugeln der Minigun kompatibel ist, ist diese Waffe die beste Wahl für schnelles Feuern und kontrollierte Salven. Sollte gegen Feinde mit großer Reichweite oder viele kleinere Feinde eingesetzt werden.



XM214-A-Minigun

Das klassische, glänzende und präzise "Mini"-Werkzeug ist zurück. Mit eigener Energieversorgung, einem eingebauten Magazin und einem Rückstoßadapter ist die XM214-A Minigun die mächtigste verfügbare Handfeuerwaffe. Benutze sie bei Konfrontationen mit harten Gegnern auf kurze bis lange Distanz oder für Masseneliminationen von mittleren und großen Feinden.



XPML30-Raketenwerfer

Wenig Gewicht und hohe Feuerrate - damit sind ungelenkte Inferno-Raketen eine perfekte Lösung, um schwer gepanzerte Feinde und Fahrzeuge zu durchschlagen. Während eine Rakete abgeschossen wird, wird eine andere in den Lauf geschoben, wodurch der XPML30 äußerst effektiv, schnell und verlässlich ist. Der einzige Nachteil der Inferno-Raketen ist der hohe Aufprallschaden. Der Schütze sollte also darauf achten, nicht auf Hindernisse in der Nähe zu schießen. Eine sehr effiziente Waffe gegen gepanzerte Fahrzeuge und Gegner, aber auch gegen Massen von schwächeren Feinden.





MK-4-Granatwerfer

Ein verlässlicher 40mm-Granatwerfer der Infanterie mit einstellbarer Abschussgeschwindigkeit. Bei leichtem Antippen springt die Granate gerade eben aus der Kammer, während ziehen und festhalten des Abzugs die Granate über eine lange Distanz schleudert. Ein intelligenter Aufprallsensor lässt die Granate beim Aufprall auf ein lebendes Ziel explodieren. Eine großflächige Explosion ist eine ausgezeichnete Art, Gruppen von schwächeren Feinden aus dem Weg zu räumen, während schon alleine der Aufprall bei größeren Gegnern Schaden anrichtet.



XL-808-Hydro-Plasmagewehr

Während viele gestalterische Anhaltspunkte der kleineren "ZapGun" übernommen wurden, haben es die Techniker geschafft, einen einzigartigen Kaltfusions-Generator in den vorderen Teil der Waffe einzubauen. Wie auch die "ZapGun" kann der Plasmaschuss durch die enthaltenen Kohlenstoffmoleküle am nächsten organischen Körper "kleben bleiben" (wobei der Schütze ausgenommen ist) und erhält so eine gewisse Zielsuchfunktion. Die XL-808 erweist sich beim Abdecken großer Gebiete und dem Fernhalten von Feindesmassen als besonders nützlich.



RAPTOR-2-Scharfschützengewehr

Das RAPTOR Scharfschützengewehr ist eine der stärksten Distanzwaffen der Welt. Es ist DIE Waffe, um Feinde aus großer Entfernung auszuschalten, aber auch um die größeren Feinde aus dem Hinterhalt zu erschießen. Benutze unbedingt das Fernrohr, um möglichst großen Schaden anzurichten.

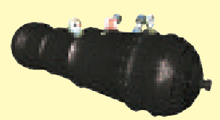
Cacadoos Vulgaris (Klodovik)

Mit Feuerblumen gefütterte Papageien. Feuerblumen entzünden in Verbindung mit der Magensäure die Eingeweide des Vogels. Bereits bei der leisesten Berührung wird die Mischung instabil und verursacht eine starke Brandexplosion. Der Einsatz dieser "Kamikazevögel" ermöglichte es den Simbas sehr präzise zu treffen, da die Vögel jedes beliebige Ziel anfliegen. Benutze Klodovik auf freien Flächen und gegen Gruppen von Feinden, da der Schaden (und der Gestank) SEHR große Ausmaße annehmen können.



Serious-Bombe

Mini-Urknall, Atom-Böller, Sofortiger-Lächelnder-Tod. Wie man es auch nennt, dieses Baby wird deine Welt erzittern lassen. Einfach den Stift ziehen und mit ansehen, wie sich deine Feinde in einer blendenden Explosion auflösen, während du im sicheren Lebensrettenden-Quanten-Feld™ wartest. Wegen ihrer Größe kannst du nie mehr als drei mit dir herumtragen.



SBC-Kanone V 2.0

Basierend auf den mächtigsten Infanterie-Waffen, die den Bundestruppen zur Verfügung stehen, hat die neue und aufgebesserte Kanone, passenderweise als "Die Schmerztablette" bekannt, eine ganze Reihe neuer Verbesserungen. Mit extrem durchschlagenden, urangefüllten Kanonenkugeln geladen, kann sie sogar mehrere Feinde in einer Reihe durchbohren. Einzusetzen gegen Horden jeder Art. Für maximale Effizienz stelle die Feinde in einer Reihe hintereinander auf.

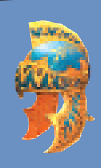


RB-45-"Rombo"-Handgranaten

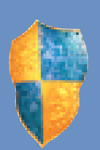
Sams alter Kollege aus dem militärischen Trainingslager. Leicht, aber richtet viel Schaden an. Diese Waffe ist mit Sprengstoff und tödlichen Chemikalien von Sams Füßen gefüllt. Im Laufe der Zeit wurde sie in fast jeder Armee des Universums berühmt. Sie auf einem Schlachtfeld zu finden, sollte kein Problem sein. Die Handhabung ist einfach, drücke einfach Sekundärfeuer und die Granate wird geworfen.

GEGENSTÄNDE

RÜSTUNG



Helm
Ein Helm fügt 5 Punkte zu deiner Rüstung hinzu, bis zum Erreichen des Maximums.



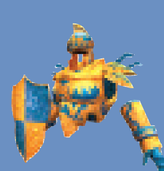
Schild
Ein Schild fügt deiner Rüstung 10 Punkte hinzu, bis zum Erreichen des Maximums.



Weste
Eine Weste fügt deiner Rüstung 25 Punkte hinzu, bis zum Erreichen des Maximums.



Schwere Platten
Dieser Oberkörperpanzer erhöht deine Rüstung um 50 Punkte, bis zum Erreichen des Maximums.



Schwere Rüstung
Diese Oberkörperrüstung fügt deiner Rüstung 100 Punkte hinzu, bis zum Erreichen des Maximums.

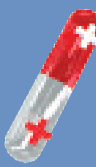


Schwerer Panzeranzug
Der Schwere Panzeranzug fügt deiner Rüstung sofort 200 Punkte hinzu, bis zum Erreichen des Maximums.

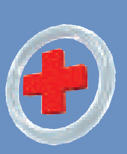
GESUNDHEIT



Pillen
Diese rot-weißen Pillen bringen dir 5 Punkte Gesundheit, bis zum Erreichen des Maximums.



Gesundheit klein
Diese Kapseln erhöhen die Gesundheit um 10 Punkte, bis zum Erreichen des Maximums.



Gesundheit mittel
Diese Symbole erhöhen die Gesundheit um 25 Punkte, bis zum Erreichen des Maximums.



Gesundheit groß
Diese weißen Medikit-Kästen erhöhen die Gesundheit um 50 Punkte, bis zum Erreichen des Maximums.



Super-Gesundheit
Diese rot-weißen Herzen fügen sofort 100 Punkte zu deiner Gesundheit hinzu.

POWER-UPS



Munitionspack

Munitionspacks sind über die Level verteilt und geben deinen Waffen zusätzliche Munition, wenn du sie aufnimmst.



Serious-Stärke

Mit diesem Power-Up kannst du die Serious-Physik des Universums nutzen. Du kannst für eine kurze Zeit Gegenstände, die größer sind als du, packen, halten und werfen.



Extraleben

Dieses zusätzliche Power-Up erhöht deine Chance im Kampf gegen Mentals Streitkräfte. Du kannst es in einem Level finden oder als Belohnung für jeweils 10.000 Punkte erhalten.



Serious-Sprung

Mit diesem Power-Up kannst du 5 Mal höher springen als vorher.



Serious-Schaden

Deine Waffen sind für eine kurze Zeit super-geladen.



Serious-Punkte

Deine Punkte werden für kurze Zeit vervierfacht.

SCHÄTZE

Diese Gegenstände erhöhen den Geldbonus, den du für Kämpfe gegen Bösewichter bekommst. Du kannst so auch genug Geld sammeln, um Extraleben zu kaufen.

Es gibt drei verschiedene Schätze:



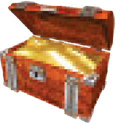
Schatzmünze

Bringt dir 100 Punkte.



Schatzbeutel

Bringt dir 1000 Punkte.



Schatztruhe

Bringt dir 5000 Punkte.

MUNITION



12er Schrotpatronen (20 pro Box)

Für die einläufige und die doppelläufige Schrotflinte zu verwenden.



5,56-mm-Kugeln (100 pro Box)

Zu verwenden für die Minigun und die Suzzi.



150-mm-Infernorakete (8 pro Pack)
Zu verwenden für den Raketenwerfer



150-mm-Infernorakete (20 pro Pack)
Zu verwenden für den Hubschrauber



40mm-Hochexplosivgeschosse (10 pro Pack)
Zu verwenden für den Granatwerfer



16mm-AP-Scharfschützenpatronen (5 pro Pack)
Zu verwenden für das Scharfschützengewehr



X7-Energiezellen (50 Einheiten pro Pack)
Zu verwenden für Plasmageschütze



HP-Urangefüllte Kanonenkugeln (4 pro Pack)
Zu verwenden für die Kanone



RB-45-"ROMBO"-Handgranaten (6 pro Pack)
Als Handgranaten zu verwenden



Cacadoos Vulgaris (1 pro Pack)
Als Clawdovic-Waffe zu verwenden

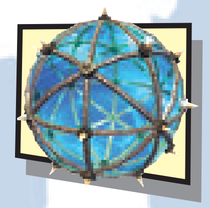


FORTBEWEGUNGSMITTEL

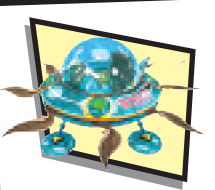
Allgemeines
Es gibt über alle Level verstreut viele verschiedene Fortbewegungsmittel, die du benutzen kannst. Nähere dich ihnen und drücke die BENUTZEN-Taste. Manche haben eingebaute Waffen, andere setzen voraus, dass du Waffen aus deinem eigenen Arsenal benutzt.



Velociraptor Vulgaris
Dinos sind schnell und wendig und besitzen ziemlich große Zähne, hab also keine Angst, mit ihnen schwächere Feinde niederzutrampeln. Leider sind Dinos schwach, denn sie tragen keine Rüstung, also setze sie zur Flucht ein, wenn dir der Boden zu "heiß" wird.

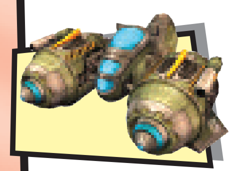


HAM-Z-rr314-Rollerball
Diese ehemals selbstgesteuerte, rollende Waffe wurde Mentals Streitkräften entwendet und dient nun als persönliches Transport-Vehikel. Als Antrieb verwendet sie den so genannten "Hamstereffekt" und trotz fehlender Waffen ist sie tödlich. Ja, ganz richtig, roll mit dem Baby über eine feindliche Meute und sieh zu, wie seine Magie wirkt. Das Plasmaglas ist jedoch nicht für seine Robustheit bekannt. Einige präzise Schüsse stärkerer Gegner könnten dich und deine Laufkugel außer Gefecht setzen.



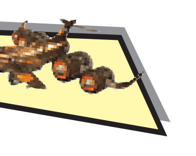
XZ - 808 Fliegende Untertasse "Fetzer"

Die Fliegende Untertasse ist wohl der ideale Mittelweg, wenn es um Feuerkraft und unmissverständliches Gemetzel geht. Es wird schwer sein, dein Grinsen zu verbergen, wenn du das erste Mal in eine Meute von Feinden hineinrast. Aber bleib von den größeren Feinden und Geschützen fern, denn der Rumpf ist die Schwachstelle.



CR - 181 "Barracuda"

Es ist schnell und sehr manövrierfähig, so dass es allen Angreifern entkommen kann, sogar dem Rhino. Die Schilde dieses Gefährts halten einige schwere Schüsse aus, hab also keine Angst, von kleinen bis mittelgroßen Feinden getroffen zu werden. Die schnelle Beschleunigung des Fahrzeugs ermöglicht es ihm, Feinde einfach zu überfahren, doch leider lässt die Energie der Schilde mit jedem Kontakt nach. Am besten setzt man dieses Gefährt auf kurze Distanz gegen kleinere und auf größere Entfernung gegen mittelgroße bis große Feinde ein. Es ist auch sehr nützlich im Einsatz gegen fliegende Gegner.



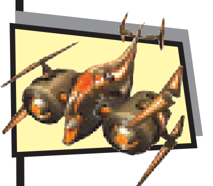
Experimenteller Angriffsjäger "Möwe AF-29"

Nach seinem Sieg über Magnor entdeckte Mental versteckte Industrieanlagen in den Sumpflagern. Im trüben Gewässer der Sümpfe verborgen, arbeiteten die Jets-Dudis an einem neuen hyperstellaren Quantenjäger, der auf Warpgeschwindigkeit gehen konnte und mit modernsten Waffen sowie einer Tarnschicht ausgestattet war. Solltest du Sirius erreichen, such dir ein solches Baby und zeig es deinen Feinden!



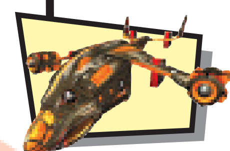
"Kozak aHa-C64" Heeres-Kampfhubschrauber

Große, fliegende Gefährte sind für jeden Angriff sehr wichtig. Das war Mental, diesem gerissenen Teufel, natürlich klar. Er trug also den 3rd-Party-Entwicklern in Bummbay auf, das zu bauen, was er als großen, bösen Hubschrauber bezeichnete. Dieses Schätzchen kann Personal transportieren, getarnt fliegen, Raketen abfeuern und mit seinen starken Maschinengewehren alles abknallen. Seine Manövrierfähigkeit ist angesichts seiner Größe beachtlich.



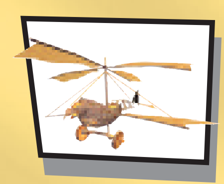
Marine-Allzweckjäger "Fatso XP-1"

Dieser kleine aber wuchtige Jäger ist ein Meisterstück aus Mentals Toyoda-Fabriken. Er verfügt über "Neradi"-Laserwaffen, die direkt über die beiden EMZ-Plasmatriebwerke nachgeladen werden, und besitzt endlose Munition. Der Jäger kann dank der neuen Option "Pilotlos" aus dem Verborgenen befehligt werden.



APC-404-Transporter "Der Hai"

Ein großes, 400 Tonnen schweres Monstrum - der Stolz von Mentals Marine. Der Senkrechtstarter kann bis zu zwei Dutzend schwer gepanzerte Soldaten mit allem Komfort transportieren - er hat einen Whirlpool, Ledersessel und einen Plasmafernseher. Die Passagiere sind durch die dicken Stahlwände des Personalbereichs gut geschützt. Neben der Ausrüstung zum Passagiertransport ist der Transporter mit den modernsten besetzbaren Ziel-o-matik-Geschützen ausgestattet.



Simba-Bomber

Dies ist zwar im wahrsten Sinne des Wortes kein Bomber, aber die Simbas werden dir hieraus Waffen, Gesundheit oder Gegenstände zuwerfen. Verteidige sie, wenn du kannst, denn sie haben keine eigenen Waffen oder Verteidigungssysteme. Nur Simbas können dieses Fahrzeug benutzen.

GESCHÜTZE

STEUERBARE GESCHÜTZE:



Maschinengewehrgeschütz

Setze dieses Geschütz als Ersatz für die MINIGUN ein, denn seine Feuerrate ist konstant und kann kleinere Feinde niedermähen sowie größere von dir fernhalten.

Lasergeschütz

Das EXUP-207-Lasergeschütz verwendet die gleichen Mechanismen wie das Plasmagewehr. Diese Waffe ist sehr zuverlässig und besitzt eine hohe Feuerrate, so dass sie selbst größere Gegner lange von dir fernhalten kann. Setze sie bei jeder Gelegenheit ein.



Plasmakanone

Wissenschaftlern gelang es, eins von Mentals automatischen Plasmageschützen zu beschlagnahmen und es durch die Steuerungsmechanismen eines Lasergeschützes zu ergänzen, um daraus eine benutzerfreundliche Maschine zu machen. Durch seine niedrige Feuerrate ist dieses Geschütz zwar gut für Zerstörung aus großer Ferne geeignet, aber nicht besonders praktisch, wenn der Feind bereits in deiner Nähe ist.



Raketenwerfer

Diese Maschine ist in der Lage, einfach alles auszulöschen. Die hohe Feuerrate und die Menge an Schaden, den jede Infernorakete dieses Geschützes anrichtet, machen es zu einer der mächtigsten Waffen, über die du stolpern könntest. Denk nur daran, der Umgebungsschaden einer Infernorakete kann wehtun.



Piratenkanone

Dieses kanonenartige Monstrum ist das neueste aller Geschütze. Es wurde genauso konstruiert wie die tragbare Variante, aber die Dimensionen sind größer und die Zerstörungskraft ultimativ. Die Feuerrate könnte man als durchschnittlich bezeichnen, aber der Schaden, den das Biest anrichtet, macht jegliche Nachteile wieder wett.





MULTIPLAYER-MODUS

MULTIPLAYER-OPTIONEN

Multiplayer-Spiele können über ein lokales Netzwerk (LAN) oder über das Internet gespielt werden.

Allgemein:

Spiele über TCP/IP werden sowohl über LAN als auch über das Internet unterstützt. Unterstützt GameSpy zum leichteren Finden von Servern und Mitspielern im Internet.

Bis zu 16 Spieler in einem Spiel.

Netzwerkspezifisch:

Du kannst einen Standardserver (auf dem du spielst) oder einen dedizierten Server (nur ein kleines Programm, das automatisch in einem Konsolenfenster läuft) einrichten.

HINWEIS: Der Server des Spiels benutzt standardmäßig Port 25600. (Diese Einstellung kann jedoch in der Konsole des Spiels über net_iPort cvar geändert werden).

Kooperation:

Im gewöhnlichen Kooperationsmodus bekämpfen Spieler gemeinsam die unzähligen Feinde. Wenn du willst, kannst du es Spielern erlauben/verbieten, sich aus Versehen gegenseitig zu verletzen (Teambeschuss).

Ihr könnt eigene Level eurer Wahl spielen, oder ihr könnt zusammen ein ganzes Spiel von Anfang bis Ende spielen.

Wenn du willst, kannst du es einrichten, dass Gegenstände (Gesundheit, Waffen, Munition) von allen Spielern aufgenommen werden können und nicht in der Gruppe aufgeteilt werden müssen.

Ein Multiplayer-Spiel einrichten:

Wähle im Hauptmenü die Option Multiplayer aus, um ein Spiel im LAN oder im Internet zu hosten oder einem Spiel beizutreten.

Im LAN-Menü kannst du:

EINEM SPIEL BEITRETEN

Einem Spiel im Netzwerk beitreten:

Rufe das Multiplayer-Menü auf.

Wähle Lokales Netzwerk oder Internet, um verfügbare Server aufzulisten und einen Server aus der Liste auszuwählen. Wenn du die exakte Adresse eines Servers kennst, mit dem du eine Verbindung herstellen möchtest, kannst du stattdessen auch Server bestimmen, wählen und dann die Adresse eingeben.

Wähle einen oder mehrere Spieler aus, die an diesem Computer spielen

Wenn du bereit bist, klicke auf den Button Spiel starten.

EINEN SERVER STARTEN

Ein Spiel im LAN/Internet hosten:

- Rufe das Multiplayer-Menü auf.
- Erstelle ein neues Spielerprofil oder wähle ein bestehendes aus.
- Drücke F2, um einen Server zu starten.
- Wähle einen Level, auf dem das Spiel beginnen soll.
- Du kannst die Spielregeln im Menü Sitzungseinstellungen anpassen.
- Wenn du bereit bist, klicke auf den Button Spiel starten.

Standardmäßig sind sowohl im Internet als auch im lokalen Netzwerk alle Server sichtbar. Wenn du eine aktive Verbindung zum Internet hast, können Spieler im Internet deinen Server sehen und dem Spiel beitreten.

Serious Sam II über GameSpy Arcade spielen

Du kannst Serious Sam II online über GameSpy Arcade spielen, das im Spiel enthalten ist. Wenn du das Spiel noch nicht über GameSpy Arcade gespielt hast, lege deine Serious Sam II-CD oder DVD ein und installiere jetzt das Programm. Um dann online Serious Sam II zu spielen, folge diesen Anweisungen:

Starte GameSpy Arcade und begib dich in den Serious Sam II-Raum: Klicke im Startmenü auf den GameSpy Arcade-Link. Sobald das Programm startet, siehst du auf der linken Seite u. a. eine Liste mit Spielen. Es gibt hier viel zu tun, aber dazu kommen wir später: Klicke links auf den Serious Sam II-Button, um den Serious Sam II-Raum zu betreten.

Finde einen Serious Sam II-Server und tritt einem Spiel bei: Sobald du im Serious Sam II-Raum bist, kannst du andere Spieler treffen, sie begrüßen und Server finden. In der oberen Hälfte der Anwendung siehst du eine Liste aller verfügbaren Server sowie die Anzahl der Spieler und deine Verbindungsgeschwindigkeit (gemessen in so genannten "Pings", je niedriger deine Ping-Zahl, desto besser). Mach einen Doppelklick auf einen Server deiner Wahl, um einem Spiel beizutreten. Serious Sam II wird dann gestartet und dich automatisch mit dem von dir gewählten Server verbinden. Und dann geht die Post ab!

Probleme?

Solltest du bei der Verwendung von GameSpy Arcade auf Schwierigkeiten stoßen, ob bei der Installation des Programms, der Registrierung oder der Verwendung mit Serious Sam II, findest du Ratschläge auf den Hilfeseiten unter http://www.gamespyarcade.com/help/. Du kannst mit Hilfe des dort angegebenen Kontaktformulars unter http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml auch eine E-Mail schreiben.

CREDITS



CEO
Roman Ribaric

TECHNICAL DIRECTOR
Alen Ladavac

PRODUCER
Roman Ribaric

ART DIRECTOR
Admir Elezovic

GAME DESIGN
Davor Hunski
Davor Tomicic

PROGRAMMING
Alen Ladavac
Davor Hunski
Dean Sekulic
Darko Martinovic
Goran Zoricic
Vedran Skrnjug
Kresimir Prcela

LEAD LEVEL DESIGN
Tomislav Pongrac

LEVEL DESIGN
Ivan Mika
Damir Krajnovic
Alen Cepin
Ivana Hunski
Davor Tomicic
Marino Babic
Marko Cepin
Davor Ladavac

3D MODELING/ ANIMATION
Admir Elezovic

SKIN ART
Petar Ivancek

CONCEPT/2D ART
Dinko Pavicic
Zeljko Visnjic

2D ART
Tomislav Kucko
Petar Ivancek
Dinko Pavicic

CINEMATICS
Admir Elezovic
Tomislav Kucko
Petar Ivancek
Damjan Mravunac
Veronika Santosi

SOUND FX/MUSIC
Damjan Mravunac

VOICES
Damjan Mravunac
Petar Ivancek

BIZ ASSIST
Helena Hunski
Josipa Maras Kraljevic

MANUAL
Admir Elezovic
Tomislav Kucko
Petar Ivancek

TESTING
Croteam

OTHER:
SERIOUS SAM VOICE
John J. Dick

OTHER VOICES
Netricsa by
Elly Fairman

Cecil by Brian Bowles

VOICE STUDIO
Side UK

VOICE CASTING AND DIRECTION
Andy Emery

VOICE ENGINEER
Ant Hales

MOTION CAPTURE
Centroid 3D Group

PREPRODUCTION SERVICES
David Nottingham

ADDITIONAL TESTING
Michael Harris
asko
Shrinker
Fragman
Sean Stellingwerff
toastar
Damian
Mailman
SeriousGrandpa
Dangerous Dan

SPECIAL THANKS:
Old Man Murray
LEVELORD
Robert Westmoreland
Harry Miller IV
Chris Kim
Jason "Rodzilla" Rodzik
Jamie Leece
Jon Watte
Jonathan Blow
Chris Butcher
Russ Smith
Richard Tonge
Tom Forsyth
Noel Llopis
Christopher Seiwald
Zentaro Kavanagh
Chris Hecker
Michael Abrash
John Carmack

John Callaham
Dan Santonocito
Goran Obadic
Sanja Barc
Lenart Dimitrijevic
Daniel J. Geduld
Michael Kabanov
FreeStyler

And a very special thanx goes to all the great guys and gals of developer relations teams at

nVidia, ATi, Microsoft, Intel, AMD, Creative Labs, S3, Matrox, XGI and PowerVR.

The employees of Croteam would like to extend sincerest thanks to our families and friends for their support during the development of Serious Sam 2.

QA Lincoln

QA MANAGER
Mark Lloyd

LEAD TESTER
Steve McGagh

SECONDARY LEAD
Sergio Russo

TESTERS
Andy Mason
Carl Young
Charlie Kinloch
Craig Reeve
Dan Goddard
Dave Fahy
Dave Lawrence
Jason Trindall
James Cree
Joby Luckett
Jon Ealam
Jono Stones
Kevin Hobson
Matt Lunnon
Mike Emeny
Nathan Buchanan
Pete Broughton
Simon Lawrence
Kit Brown
Matt Hewitt
Mike Blackburn
Tim Bates
Will Riggott

LOCALISATION TESTERS
Alain Dellepiane
Antoine Cabrol
Breogan Zazpe-Tejedor
Carola Berens
Francois Fouchet
Naomi Long

IT MANAGER
Nick McVey

2K Games (Europe)

GENERAL MANAGER
Neil Ralley

DEVELOPMENT MANAGER
Fernando Melo

PRODUCER
Denby Grace

TECHNICAL PRODUCER
Sajjad Majid

INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR
Matthias Wehner

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER
Karl Unterholzner

LOCALISATION MANAGER
Scott Morrow

DEVELOPMENT
Mark Ward
Simon Picard
Daniel Bailie

Take 2 Interactive (Europe)

James Ellingford
Serhad Koro
Anthony Dodd
Jon Broadbridge
Mark Lugli
Sarah Seaby
Damian Jesson
Louise Wilson
Thomas Mahoney
Jonnie Bryant
Adrian Lawton
James Sutcliffe
Warner Guinée
Onno Bos
Jochen Till
Andreas Traxler
Markus Wilding
Gabriel Hacker
Jan Sturm
Alexander Harlander
Nasko Fejza
Marie-Christine Branellec
Valentine Heliot
Federico Clonfero
Monica Puricelli
Giovanni Oldani
Cristiana Colombo
Fabio Gusmaroli
Raquel Garcia
Ana Lafuente
Francisco Diaz
Peter Jakobsen
Maike Köhler
Chris Madgwick
Laura Battistuzzi
James Crocker
Tom Baker
James Quinlan

2K Games (NYC)

PUBLISHING DIRECTOR
Ryan Brant

MANAGING DIRECTOR
Christoph Hartmann

VP PRODUCT DEVELOPMENT
Greg Gobbi

VP NEW BUSINESS & PRODUCT PLANNING
Susan Lewis

VP BUSINESS AFFAIRS
David Ismailer

VP SALES & LICENSING
Steve Glickstein

VP MARKETING
Sarah Anderson

DEVELOPMENT MANAGER
Jon Payne

PRODUCER
James Daly

TECHNICAL MANAGER
Dylan Bromley

SENIOR PRODUCT MANAGER
Tom Bass

PRODUCT MANAGER
Roozbeh Ashtyani

DIRECTOR OF PR
Marcy Ditter

PR MANAGER
Matt Schlosberg

ASSOCIATE PR MANAGER
Jason Bergman

DIRECTOR OF MARKETING SERVICES
Dorian Rehfield

ART DIRECTOR
Lesley Zinn

ONLINE PRODUCER
Gabe Abarcar

PRODUCTION MANAGER
Jack Scalici

SPECIAL THANKS:
David Boutry
Nan Teh
Marc Berman
Natalya Wilson
Peggy Yu
Dan Einzig
Alice Chuang
Tavio Castrillo

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Computerspiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Vervielfältigung, Sicherungs- und Ersatzkopien, Originaldatenträger

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel KEINE Kopien, insbesondere keine Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Spiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher.

(2) Ebenfalls untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

(3) Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden. Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 9 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das V erfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

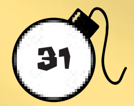
(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muß er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast.



Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Andere als die in Abs. 2 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwertet werden soll.

(4) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem Take 2 bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn Take 2 bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. Take 2 bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

(5) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support § 10 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Garantie

(1) Take 2 garantiert, dass der Originaldatenträger des Computerspiels bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab dem durch die Quittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört. Unberührt hiervon ist das Recht des Kunden nach § 3 Abs. 3 Satz 2 gegen eine Kostenpauschale eine Ersatzkopie zu verlangen.

(2) Eine über die Garantie gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet Take 2 nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(3) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des in Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde entweder die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen oder vom Vertrag zurücktreten. Die in Satz 1 genannten Rechte können nur innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf des Garantiezeitraums geltend gemacht werden. Der Rücktritt ist für einen Zeitraum von vier Wochen nach durch Quittung nachgewiesenem Erwerbsdatum auch dann zulässig, wenn der Kunde das Computerspiel nicht installieren kann.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist Take 2 nicht zum Ersatz von Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet.

(5) Eine etwaige Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt (§ 14 ProdHG).

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.



KUNDENDIENST

TECHNISCHE HILFE

Wir bemühen uns immer, Ihnen mit unseren Spielen maximalen Spielspaß zu bieten. Leider kann es insbesondere bei PC-Spielen angesichts unzähliger Kombinationsmöglichkeiten von Hardwarekomponenten und stetig neuer Treiberversionen für diese Komponenten auf einzelnen Systemen zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

Wir hoffen, Ihnen mit unserem Online-Support sowie unseren Telefon-Hotlines bei technischen Problemen schnell und effektiv helfen zu können. Zudem bietet Ihnen unsere Helpline Spieletipps und Cheats. Bitte beachten Sie, dass Sie für Tipps und Tricks ausschließlich die dafür vorgesehene Helpline kontaktieren können. Unser technischer Support kann Ihnen unter keinen Umständen Spiellösungen oder Cheats liefern.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support. Auf www.take2.de finden Sie in der Sektion SUPPORT allgemeine Lösungshilfen, Patches und ein komfortables Support-Formular, mit dem Sie uns schnell und einfach Ihre technischen Fragen übermitteln können.

So kommen Sie direkt zum Online-Komfort-Formular: www.take2.de/onlinesupport

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung.

Um Ihnen Zeit und damit Telefonkosten zu sparen, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich vor dem Anruf bei der Hotline einige Notizen zu Ihrem PC machen.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:

- Taktfrequenz und Prozessortyp (z.B. Pentium III, 1,2 GHz)
- Arbeitsspeicher (z.B. 32 MB RAM)
- Genaue Bezeichnung der Grafikkarte/Direct X Version
- Vorhandener und freier Festplattenspeicher auf c:/ (in GB)
- Genaue Bezeichnung der Soundkarte
- Modell und Geschwindigkeit des CD-Laufwerks
- Besondere Eingabegeräte (z.B. USB-Maus)
- Bei Multiplayer-Problemen: Modemtyp und Anschlussart (z.B. ISDN)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

Wir bieten Ihnen zwei Arten des technischen Telefon-Supports an:

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere neue Express-Hotline, die Ihnen täglich zur Verfügung steht.

Tel: 0190 / 82 48 79

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Eine günstigere Option stellt unsere Standard-Hotline dar, die montags bis freitags erreichbar ist.

Sie sollten für das Telefonat mit der Standard-Hotline unbedingt den EAN-Code Ihres Spiels und - sofern vorhanden - Ihren persönlichen Support-Code parat haben. Denn diese Hotline können Sie nur mit dem EAN-Code nutzen. Den 13-stelligen EAN-Code finden Sie unterhalb des Strichcodes auf der Rückseite der Verpackung. Einen persönlichen Support-Code (gilt dann für alle von Ihnen erworbenen Take2-Spiele) erhalten Sie entweder telefonisch von unserem Support-Team oder vorab, wenn Sie sich beim Online-Support registrieren.

Tel: 0190 / 14 54 54

Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr (0,62 € / Minute)

HELPLINE

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Helpline genau richtig!

Tel: 0190 – 87 32 68 36

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)



DEFEKTE DISCS

Ihre Spiel-CD/DVD ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Wir haben einen Disctausch eingerichtet für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus.

Sie können uns den Fall komfortabel per Online-Formular melden:

Wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, können Sie den Disctausch auch auf postalischem Weg nutzen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift und Telefonnummer) an:

Take2 Interactive GmbH
DISCTAUSCH
Agnesstr. 14
80798 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als "Einwurfeinschreiben". Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2.Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

3.Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger:	Take 2 Interactive
Bank:	HypoVereinsbank München
BLZ:	700 202 70
Konto:	66 09 23 578
Betreff:	CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

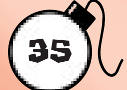
IBAN:	DE61700202700660923578
SWIFT-Code:	HYVEDEMMXXX

4.Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.
- Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take2 Interactive GmbH; es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.



NOTIZEN

NOTIZEN



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc.

